

AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SVILUPPATORI VIDEOGIOCHI ITALIANI



GUIDA AGLI ESPORTS:

TUTTO CIÒ CHE
C'È DA SAPERE
SUL MONDO
DEI VIDEOGIOCHI
COMPETITIVI

Indice

Introduzione	3
Cap.1 - Che cosa sono gli esports?	5
Cap. 2 - Quali sono i principali titoli esports?	9
Cap. 3 - Quali sono le figure professionali negli esports?	18
Cap. 4 - Dove si possono guardare gli esports?	22
Glossario	30
Soci AESVI 4 ESPORTS	36
AESVI	60

INTRODUZIONE



Carissimi/e,

Siamo orgogliosi di presentarvi la nostra "Guida agli Esports". Si tratta di uno strumento che abbiamo pensato e realizzato per tutti coloro che vogliono avvicinarsi ad un fenomeno di cui sempre più spesso e volentieri si sente parlare, ma di cui altrettanto spesso è difficile comprendere il funzionamento, la portata e i confini. Un fenomeno che secondo il nostro ultimo rapporto in collaborazione con Nielsen, solo in Italia, nel 2019, conta una base di 1.200.000 fan tra i 16 e i 40 anni, che seguono eventi esports ogni settimana, e di 350.000 avid fan, sempre nella stessa fascia di età, che seguono eventi esports ogni giorno.

Cosa sono gli esports? Che rapporto hanno con i videogiochi e con lo sport tradizionale? Tutti i videogiochi possono essere anche esports? Come si diventa un videogiocatore professionista? Quali sono i soggetti che operano nel settore? Quali le figure professionali che entrano in gioco? Quali sono le competizioni più rilevanti?

Dove si possono seguire? Abbiamo raccolto tutte le domande che più comunemente circolano sul tema e abbiamo provato a fornire risposte semplici e comprensibili per i non addetti ai lavori al fine di fare informazione in modo chiaro e corretto.

La guida comprende anche una serie di schede sulle aziende che hanno deciso insieme a noi di fondare AESVI 4 Esports, il ramo della nostra Associazione che si dedicherà in maniera verticale allo sviluppo degli esports in Italia. Si tratta di 3 organizzatori specializzati in eventi esport e di 7 team esports che gestiscono squadre di videogiocatori professionisti e partecipano a competizioni di rilevanza nazionale e/o internazionale. Insieme stiamo lavorando per creare una cultura degli esports e per far crescere l'industria in Italia, con la consapevolezza che gli esports rappresentano una grande opportunità di sviluppo per il nostro paese da diversi punti di vista: creazione di nuove imprese con vocazione internazionale, di nuove professionalità e di nuove competenze, attrazione di grandi eventi internazionali in Italia, sviluppo del turismo e indotto sul territorio, e molti altri ancora.

Ci auguriamo che la lettura della guida vi apra una prospettiva più ampia e più consapevole su un mondo molto affascinante e promettente. Gli esports sono un fenomeno di intrattenimento davvero moderno in grado di coniugare spettacolo, competizione e tecnologia come nessun'altra forma di intrattenimento.

Buona lettura!

Mar co Salletta

Presidente AESVI



CAP. 1

Che cosa sono gli esports?

Definizione

Gli esports, conosciuti anche come gaming competitivo, sono una forma di competizione elettronica organizzata che avviene tramite e grazie ai videogiochi. Il prefisso "e" sta per "electronic" e sottolinea il carattere digitale di questo nuovo fenomeno.

Gli esports coinvolgono videogiocatori professionisti, semiprofessionisti o amatoriali che si affrontano, come individui o come parte di un team, al fine di superare la concorrenza degli avversari. Gli esports sono un fenomeno inclusivo, accessibile a tutti, indipendentemente dal genere, dalla razza o dall'abilità fisica di ciascun individuo.

In base al titolo giocato, il formato delle competizioni può prevedere sfide 1 contro 1, 3 contro 3, 4 contro 4 e così via. Una competizione

di videogiochi può svolgersi su qualsiasi piattaforma: PC, console o mobile.

Origine

Gli esports, nonostante siano al centro dell'attenzione mediatica solo da qualche anno, si sono originati negli anni '70 nei cybercafé sudcoreani, conosciuti anche come "PC bangs". In questi locali i videogiocatori potevano affrontarsi in tornei amatoriali per dimostrare la propria abilità.

L'evoluzione degli esports ha poi preso due strade ben distinte: da un lato, la nascita degli FPS come Quake, e successivamente Counter Strike ha visto la scena occidentale svilupparsi maggiormente verso titoli sparattutto. In Asia invece, e soprattutto nella Corea del Sud, il titolo strategico Starcraft si è affermato come fenomeno di massa, rimanendo ancora oggi uno dei titoli più famosi nel panorama esports.

Lo sviluppo e il potenziamento delle tecnologie di informazione e comunicazione, la nascita di titoli interamente basati sul multiplayer e una società sempre più multimediale sono tutti fattori che hanno contribuito all'evoluzione del segmento esports su scala globale.

Stato attuale

Negli ultimi anni gli esports si sono evoluti e hanno iniziato a coinvolgere numerosi e diversi attori affermandosi come fenomeno internazionale tramite l'organizzazione di campionati e/o tornei e aumentando vertiginosamente il numero dei fan. In origine, le competizioni erano per lo più amatoriali e i montepremi in palio per i campioni erano solo di poche migliaia di euro. Oggi, invece, parliamo di un'industria strutturata che genera milioni di euro e si prevede possa generarne miliardi negli anni a venire.

Diversi sono i fattori che hanno contribuito alla crescita e allo sviluppo degli esports a livello mondiale:

- il miglioramento della connessione a banda larga e delle tecnologie di comunicazione ha permesso agli esports di svilupparsi pienamente. La possibilità per i videogiocatori di competere in tornei e competizioni dalla comodità del divano di casa propria è sicuramente un fattore che ha contribuito alla crescita del settore. Il gioco online, le connessioni a banda larga e le nuove tecnologie di comunicazione hanno permesso ai videogiocatori di connettersi con i loro pari in giro per tutto il mondo, trasformando il gaming in un aspetto centrale della nostra cultura;
- La nascita e la popolarità dei nuovi servizi di live streaming (come ad esempio Twitch, Mixer, Youtube e altri) ha guidato la crescita del settore degli esports. Oggi, tali servizi sono il più comune metodo di fruizione di competizioni esports;
- La popolarità del gaming in generale è aumentata, soprattutto tra le generazioni più giovani che sempre di più videogiocano o

guardano altri videogiocatori mentre lo fanno;

- L'aumento delle piattaforme attraverso cui videogiocare (oggi infatti è possibile farlo su PC, su console, su mobile ecc..) e la maggiore accessibilità di tali piattaforme in tutto il mondo rappresentano due ulteriori elementi trainanti nella crescita degli esports;
- Gli stessi publisher di videogiochi stanno cavalcando il potenziale esports dei propri prodotti, prendendo in considerazione elementi competitivi quando sviluppano o aggiornano un titolo.

In conclusione, la crescita dell'industria ha comportato un drastico aumento dei premi in palio e degli accordi di sponsorizzazione. Data tale popolarità e tale potenziale di guadagno, non è un mistero che gli esports stiano attirando un sempre più grande numero di partecipanti e fan.

Secondo il Global Esports Market Report realizzato da Newzoo, nel 2018 l'industria degli esports ha generato ricavi per un totale di 865 milioni di dollari, mentre i ricavi generati nel 2019 sono destinati a superare il miliardo. Nel 2019 la fanbase mondiale degli esports ha raggiunto i 454 milioni: in Italia, secondo il Rapporto sugli Esports 2019 realizzato da AESVI in collaborazione con Nielsen Sports & Entertainment, la fanbase degli esports è di circa 1.200.000 di persone comprese tra i 16 e i 40 anni. Entro il 2022 si prevede che la fanbase mondiale raggiunga i 645 milioni, con ricavi generati dall'industria di circa 1 miliardo e 790 milioni.

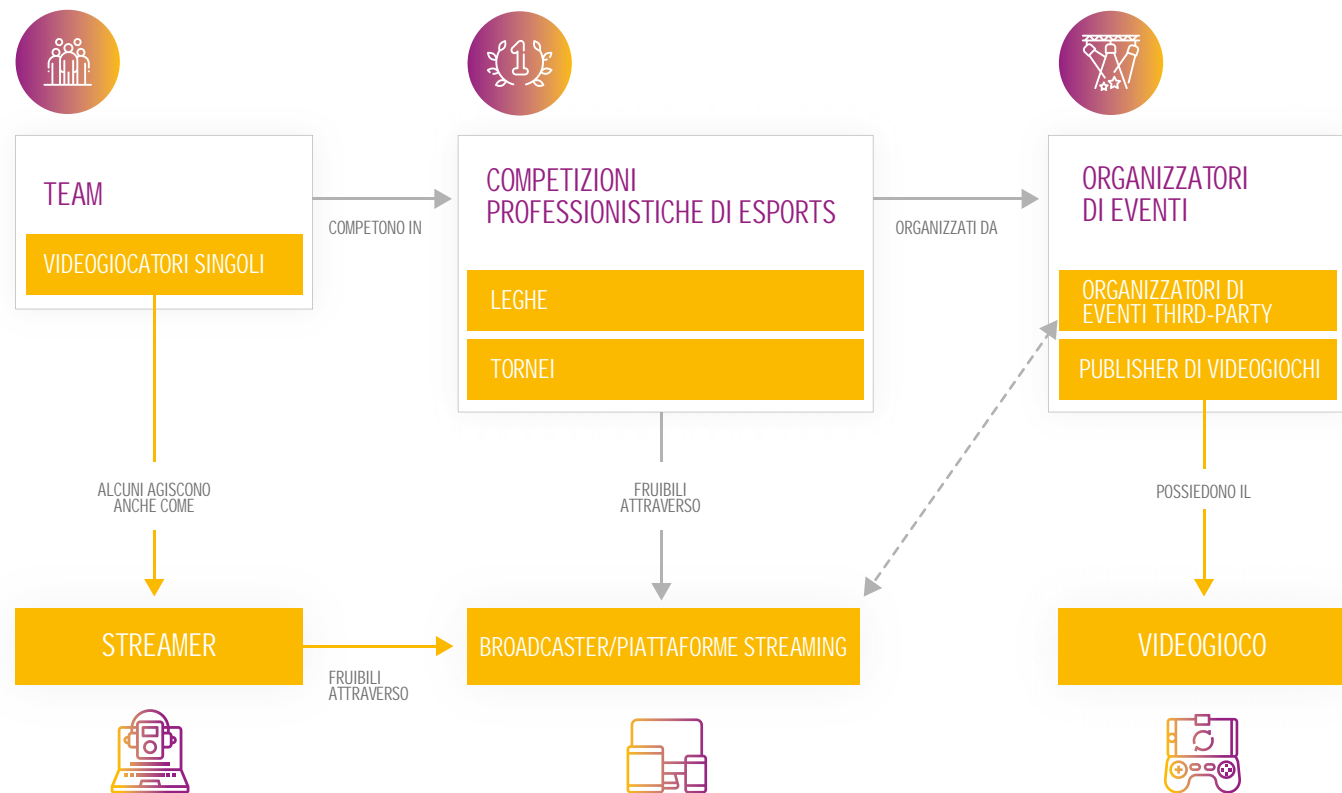
Ecosistema esports

Il settore degli esports è un vero e proprio ecosistema che funziona grazie alle sinergie tra i principali attori coinvolti: videogiocatori (streamer/influencer), team, organizzatori di eventi, developer/publisher, broadcaster e brand. Tuttavia, le aziende che operano nel settore degli esports possono rivestire diversi ruoli contemporaneamente: possono operare come organizzatori di tornei o come creatori di contenuto, possono finanziare l'organizzazione di una competizione attraverso l'attivazione di una partnership o trasmettere i contenuti di un torneo, e molto altro. Questa introduzione all'ecosistema esports non vuole essere esaustiva, ma intende fornire a coloro che ne sono totalmente all'oscuro una panoramica generale dell'industria e delle relazioni che sussistono tra i principali attori che vi operano.

- **Videogiocatori:** sono il pilastro su cui si basa il settore degli esports. I videogiocatori possono essere professionisti, semiprofessionisti o amatoriali e partecipano in competizioni di videogiochi come individui o come parte di un team. Spesso assumono anche il ruolo di streamer, trasmettendo le proprie sessioni di gioco attraverso i vari canali di streaming: in questo modo coltivano una vera e propria fanbase.
- **Team:** si tratta di vere e proprie organizzazioni che assumono i videogiocatori professionisti per farli partecipare in competizioni ufficiali. Hanno un nome proprio, un logo, un brand e molto spesso un merchandising dedicato.
- **Organizzatori di eventi:** si tratta di aziende che operano nel settore degli esports attraverso l'organizzazione e la promozione di tornei e competizioni di videogiochi.

- **Developer/Publisher:** gli sviluppatori (developer) di videogiochi sono coloro che creano un titolo, il quale viene poi pubblicato dai publisher. I publisher possiedono molto spesso la proprietà intellettuale di uno specifico videogioco: sono coloro che decidono quando e come utilizzare il proprio titolo, quando apportare delle modifiche, aggiornare una versione o aggiungere dei nuovi contenuti. Spesso sono direttamente i publisher ad organizzare competizioni o campionati (come ad esempio Riot Games, Valve o Activision Blizzard), mentre altre volte concedono a organizzatori third-party la licenza di organizzare per loro una specifica competizione.
- **Broadcaster:** ogni competizione ufficiale esports viene trasmessa attraverso una o più piattaforme di trasmissione (i cosiddetti social live streaming service), come Twitch, Youtube, Mixer, Facebook, Caffeine, MLG oppure, in rari casi, attraverso la TV tradizionale (come ad esempio fa ESPN negli Stati Uniti d'America, o DMAX in Italia). Gli organizzatori di eventi o i publisher vendono i diritti di trasmissione a una piattaforma in esclusiva o a più di esse.
- **Brand:** rientrano in questa categoria sia brand endemici che non endemici, i quali intervengono a qualsiasi livello dell'ecosistema esports attraverso l'attivazione di accordi di sponsorizzazione o partnership. I brand possono sponsorizzare campionati, videogiocatori, team o piattaforme di trasmissione attraverso diverse strategie di marketing.

ECOSISTEMA ESPORTS



CAP. 2

Quali sono i principali titoli esports?

Negli ultimi anni gli sviluppatori di videogiochi hanno riposto molta attenzione nell'implementare componenti multiplayer all'interno dei propri titoli. Per quale ragione?

Lo sviluppo di videogiochi ha intrapreso due strade ben differenti: da una parte vi sono i titoli single player, concepiti per raccontare una storia complessa e ricca di avvenimenti. Tali titoli sono coinvolgenti tanto quanto un romanzo e visivamente immersivi come un film. D'altra parte troviamo i titoli multiplayer, ideati per essere giocati con altri videogiocatori, sia in maniera cooperativa che competitiva, aggiungendo all'esperienza videoludica una componente di socialità.

Un titolo esport di successo deve avere delle caratteristiche specifiche: un ampio numero di giocatori, un importante supporto economico e una forte attrattiva per gli spettatori.

- **Numero di giocatori:** uno degli aspetti essenziali di qualsiasi videogioco è che sia giocato su ampia scala. La popolarità di un titolo influenzerà direttamente la sua potenziale ammissione all'interno della scena esports;
- **Supporto economico:** nel determinare se un videogioco potrà far parte (o meno) della scena esports bisogna per forza di cose considerare la componente economica. Un videogiocatore professionista si concentrerà maggiormente su un titolo in grado di garantire un importante montepremi, e allo stesso tempo sempre più videogiocatori tenderanno di padroneggiare le meccaniche di gioco per avere una chance di vittoria.
- **Attrattiva per gli spettatori:** gli spettatori giocano un ruolo fondamentale nel processo di valutazione di un titolo esports. Un titolo esports deve essere piacevole e interessante da guardare, tanto da spingere gli spettatori a riunirsi nelle arene per assistere alle competizioni ufficiali. Più un titolo sarà seguito e più sarà giocato, e viceversa.

Numerosi sono i videogiochi che compongono la scena esports e ognuno di essi è diverso dall'altro. Tuttavia, è possibile accomunare i diversi titoli in generi videoludici in modo da facilitarne la suddivisione e la comprensione.

Ogni genere videoludico ha delle caratteristiche specifiche che sono poi declinate diversamente in base al titolo a cui si gioca. Le meccaniche di gioco di un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sono totalmente differenti da quelle di un FPS (First Person Shooter), mentre League of Legends e DOTA 2, titoli entrambi appartenenti alla categoria MOBA, hanno molte caratteristiche simili.

Di seguito una panoramica dei generi più diffusi.

Multiplayer Online Battle Arena

L'acronimo MOBA sta per Multiplayer Online Battle Arena e identifica uno dei più popolari generi di videogiochi esports.

Nei MOBA, due team da cinque giocatori ciascuno si affrontano all'interno di una mappa circoscritta. Il primo team che distrugge la base avversaria è dichiarato vincitore.

In un titolo MOBA ogni giocatore guida un "campione": un personaggio con delle caratteristiche uniche e specifiche. Di solito in un MOBA è possibile trovare una vastissima gamma di personaggi a disposizione dei giocatori, che possono selezionarli in base alle strategie di gioco o alle necessità del team. Il successo di un team dipende dalla capacità di creare una squadra di cinque personaggi con abilità complementari. Ogni giocatore controlla questi personaggi attraverso una visuale in terza persona.

La maggior parte dei MOBA presenta una mappa composta da tre corsie che partono dalla propria base fino ad arrivare a quella avversaria: la corsia superiore, la corsia centrale e la corsia inferiore. Le corsie sono collegate tra di loro attraverso una parte della mappa chiamata giungla. Ogni corsia è difesa da torrette e dai cosiddetti "minions", dei mostriciattoli controllati dall'intelligenza artificiale del computer. All'interno della giungla sono presenti dei mostri neutrali che conferiscono alla squadra che li sconfigge dei bonus di gioco, utili nella fase d'assalto alla base nemica.

Sono prevalentemente giocati su PC. Tra i principali titoli MOBA troviamo League of Legends e Dota 2.



League of Legends



Call of Duty

First Person Shooter

L'acronimo FPS significa "First Person Shooter", letteralmente sparattutto in prima persona. Il genere degli FPS è caratterizzato da una visuale soggettiva che simula il punto di vista del personaggio giocante. Gli FPS sono oggi uno dei generi esports di maggior successo.

La principale caratteristica che accomuna tutti gli FPS sul mercato è l'utilizzo delle armi. Nelle competizioni ufficiali 2 squadre di 5 o 6 giocatori si affrontano su una mappa variabile con due principali obiettivi: neutralizzare tutti gli avversari o riuscire a piazzare un esplosivo e far detonare un bersaglio primario. Al raggiungimento di uno di questi due obiettivi, la squadra attaccante vince. La squadra di difensori invece ha come obiettivo primario impedire agli avversari di far esplodere la bomba. I round solitamente durano dal minuto e mezzo ai 3 minuti.

Quake e Counter Strike hanno lanciato il genere degli FPS, e ancora oggi rimangono tra i più celebri e seguiti titoli della scena esports. Tuttavia, negli ultimi anni si è vista la nascita di numerose nuove versioni di FPS, che includono modalità differenti (conquista di zone, assalto ad accampamenti, cattura bandiera e altro). Lampante è l'esempio di Overwatch e Rainbow Six Siege, due tra i titoli più in voga del momento. Entrambi possono essere ritenuti a tutti gli effetti degli sparattutto, anche se presentano alcune caratteristiche molto più strategiche. Infatti, in entrambi i titoli, è possibile scegliere tra vari operatori, ognuno con le sue abilità primarie e la sua dotazione d'armi, costringendo le due squadre a studiare strategie approfondite per affrontare qualsiasi avversario.

I titoli FPS possono essere giocati sia su PC che su console e quelli che oggi condiscono la scena esports sono: Counter Strike Global Offensive, Quake, Rainbow Six Siege, la serie Call of Duty - che ogni anno rilascia un nuovo titolo - e Overwatch.

Battle Royale

Il Battle Royale è un genere molto giovane, nato negli ultimi anni ed emerso grazie al rapido successo di titoli come Fortnite e PlayerUnknown's Battleground.

Fondamentalmente, il genere BR può essere inserito all'interno della categoria shooter, nonostante nel caso di Fortnite la visuale non sia in prima persona, ma in terza. L'obiettivo principale di un Battle Royale è quello di sopravvivere fino a essere l'ultimo giocatore rimasto. Le partite possono svolgersi tutti contro tutti, a squadre da due o tre videogiocatori. L'azione si svolge su larga scala, all'interno di una mappa molto ampia che, tuttavia, con il passare dei minuti si rimpicciolisce sempre di più, spingendo i giocatori ad avvicinarsi alle zone sicure dove, necessariamente, si scontrano contro altri pari. Sull'intera mappa sono sparsi gadget di vario tipo: armi, pozioni, munizioni, accessori e molto altro. I giocatori passano l'inizio della partita a raccogliere più equipaggiamento possibile, in modo poi da essere preparati all'azione in caso di scontri.

I maggiori esponenti del genere Battle Royale sono: Fortnite, PlayerUnknown's Battleground (PUBG) e Apex Legends. I titoli Battle Royale di solito sono multipiattaforma, disponibili su PC, su console e anche in versione mobile.



Apex Legends



Starcraft 2

Real Time Strategy

I titoli strategici in tempo reale, detti anche RTS dall'inglese Real Time Strategy, sono uno dei generi più complessi della scena esports.

La tipologia RTS racchiude soprattutto titoli a sfondo bellico, dove due o più giocatori comandano il proprio esercito e hanno come obiettivo principale la distruzione della base nemica. Solitamente si gioca su una mappa che cambia in base all'ambientazione (può trattarsi di una specifica regione geografica, come dello spazio astrale). Ogni videogiocatore gestisce interi eserciti, composti da unità civili, unità militari e edifici, a cui assegna svariati compiti: raccogliere risorse (oro, legno, bronzo, ecc.), inviare degli esploratori a scovare le truppe o le basi nemiche, inviare truppe d'assalto, studiare nuove tecnologie e altro.

Le risorse sono le unità fondamentali dei giochi strategici in tempo reale. Infatti, servono per forgiare nuove unità da combattimento, servono per costruire nuovi edifici o per migliorare o sviluppare nuove tecnologie. Il videogiocatore ha dunque a disposizione varie strategie per vincere: può puntare fortemente sulle unità militari e cercare di sconfiggere l'avversario sul campo di battaglia; può investire sull'accrescimento del ritmo di raccolta delle risorse in modo da poter poi forgiare unità da combattimento più velocemente; può utilizzare le risorse per ricercare e sviluppare nuove tecnologie.

Gli RTS si giocano principalmente su PC, e uno dei titoli di maggior successo del panorama esports è Starcraft 2, principale esponente del genere RTS. Altri strategici in tempo reale da citare sono: Warcraft, Age of Empires e Command & Conquer.

Sportivi

I videogiochi sportivi sono titoli che simulano, in maniera più o meno realistica, una disciplina sportiva replicando le dinamiche dello sport corrispondente.

Sono tra i titoli esports più giocati al mondo e sono giocati principalmente su console. Tra di essi possiamo citare le due simulazioni calcistiche più celebri del mondo: FIFA e Pro Evolution Soccer, la simulazione di basket NBA2K e la simulazione tennistica Tennis: World Tour.

Un sottogenere dei titoli sportivi sono i racing games, titoli che replicano nella maniera più realistica possibile le corse d'automobili o di moto. I maggiori esponenti del genere nella scena esports racing sono: la serie F1 (dedicata alla Formula1) la serie MotoGP e la serie Gran Turismo.

Un altro esempio da citare è Rocket League, titolo che combina la guida di un'auto con il gioco del calcio. Due squadre da tre videogiocatori ciascuno si affrontano all'interno di un'arena rettangolare con due porte calcistiche: alla guida della loro auto devono riuscire a segnare più goal della squadra avversaria. Il primo ad arrivare a 5 vince la partita.



FIFA



Hearthstone

Online Digital Collectible Card Games

L'acronimo ODCCG sta per Online Digital Collectible Card Games e identifica i videogiochi di carte collezionabili. Si tratta di videogiochi strategici che consistono nell'utilizzo di specifici set di carte da gioco. I videogiocatori solitamente partono con dei mazzi base che possono poi essere integrati con nuove carte da gioco guadagnate attraverso le vittorie e l'aumento di livello.

A seconda del titolo giocato, esistono vari tipi di carte: carte unità (di vari livelli), carte incantesimo, carte energia e via dicendo. Sta al videogiocatore escogitare la miglior strategia possibile per difendere i propri punti vita e abbassare quelli dell'avversario.

I principali titoli esports ODCCG sono Hearthstone e MTG Arena (versione digitale del celebre gioco di carte Magic The Gathering) e sono giocati principalmente su PC e in versione mobile sfruttando al meglio le carte a sua disposizione.

Picchiaduro

I picchiaduro, conosciuti anche come "fighting games", sono una forma di gioco d'azione dove due videogiocatori controllano ognuno un differente personaggio ingaggiando combattimenti 1 contro 1. Solitamente, i picchiaduro presentano dei combattimenti a mani nude, come le arti marziali o la boxe, ma possono includere anche l'utilizzo di armi come le spade o le pistole.

La struttura di gioco solitamente include diversi round di combattimento dove ogni videogiocatore deve puntare a vincerne uno in più del suo avversario. Per essere efficaci in un picchiaduro, un videogiocatore deve padroneggiare tecniche di combattimento come la parata, il contro-attacco, le combo (serie di mosse concatenate tra di loro che danneggiano fortemente l'avversario).

Alcuni dei più popolari picchiaduro in circolazione sono: la serie Street Fighter, la serie Tekken, la serie Mortal Kombat e le nuove versioni di picchiaduro come Super Smash Bros. Ultimate e Brawlhalla.



Street Fighter



Clash Royale

Videogiochi mobile

Questa categoria non si riferisce direttamente a un genere videoludico, bensì a una piattaforma di gioco: i dispositivi mobile.

I titoli esports giocati su dispositivi mobile possono rientrare in tutte le categorie citate precedentemente, e ognuno di essi ha delle caratteristiche specifiche.

Tra i principali titoli esports giocati su dispositivi mobile possiamo citare: Clash Royale, Brawlstars, PUBG Online, Hearthstone e Arena of Valor.

Quali sono le figure professionali negli esports?

Gli esports sono un'industria in profonda evoluzione e, nonostante ancora non sia risaputo, offrono diverse opportunità.

Oltre alle aziende che si occupano direttamente di esports, come i team e gli organizzatori di eventi, sempre più brand stanno implementando una divisione esports all'interno della propria struttura o creando ruoli su misura per esperti del settore.

Di seguito, un elenco delle figure professionali più frequenti nell'industria degli esports:

- Videogiocatore professionista
- Squadre esports
 - Team owner
 - Team manager
 - Coach/analyst
- Eventi e broadcasting
 - Event manager
 - Host
 - Shoutcaster
 - Arbitro
- Comunicazione e produzione
 - PR/Marketing manager
 - Social media manager/Community manager
 - Team di produzione e supporto tecnico
- Media
 - Giornalista
 - Content creator/influencer

Videogiocatore professionista

Un videogiocatore professionista solitamente è ingaggiato da una squadra esports per competere nei maggiori tornei/campionati ufficiali di uno specifico titolo. Si fa solitamente notare attraverso le competizioni amatoriali locali prima di attirare l'attenzione dei grandi team internazionali.

Un videogiocatore professionista deve sapersi integrare in una squadra, allenarsi duramente sia dal punto di vista mentale sia dal punto di vista fisico, coordinarsi con il proprio coach o analyst, viaggiare per il mondo per partecipare alle competizioni offline, partecipare alle iniziative di partner o sponsor.

Un videogiocatore riceve uno stipendio dal team in cui milita, mantiene la maggior parte del montepremi di una competizione in caso di vittoria e spesso firma contratti di sponsorizzazione con brand.

Diventare un videogiocatore professionista non è semplice, ma le possibilità sono concrete. È fondamentale scegliere con cura il titolo a cui dedicare del tempo e impegnarsi nel migliorare le proprie abilità di gioco. Una volta che ci si sente pronti, è necessario trovare una strada per farsi notare e per testare il proprio livello. Diverse piattaforme (come ESL, FaceIT, MLG) organizzano quotidianamente o settimanalmente dei tornei online aperti a tutti su diversi titoli, dove qualsiasi aspirante professionista può iscriversi e competere contro i suoi pari. In caso di vittoria o di buon piazzamento, a volte, è possibile qualificarsi per un circuito nazionale che molto spesso include una fase finale organizzata offline. Un'organizzazione esports tiene sempre sotto controllo la scena locale per scovare nuovi talenti da inserire nel proprio roster. Una volta ingaggiati da un

team, si ha la possibilità di partecipare a competizioni internazionali e intraprendere in questo modo la strada del professionismo.

Squadre esports

Le squadre esports, meglio conosciute come esports organization -organizzazioni esports- sono aziende strutturate in cui operano svariate figure professionali. di seguito un elenco delle figure che sono specifiche di una squadra esports. Tuttavia, ne esistono altre comuni a tutte le aziende (squadre, organizzatori e brand) che operano nell'industria degli esports.

- **Proprietario di un team:** si occupa della gestione generale di un'organizzazione esports, come l'assunzione di nuovo staff, i videogiochi su quali operare, le strategie di business e marketing, le partnership e gli accordi di sponsorizzazione. Può essere affiancato da varie figure professionali che lo aiutano, ma sarà sempre e solo lui ad avere l'ultima parola sul futuro della propria organizzazione;
- **Team manager:** è incaricato della gestione di una specifica sezione (es. sezione Call of Duty, sezione League of Legends, ecc.) ed è responsabile di numerosi compiti, per esempio i contratti dei videogiocatori, la ricerca e selezione di nuovi talenti, l'amministrazione e logistica dei tornei a cui si partecipa ecc.
- **Coach/analyst:** un coach gestisce la parte sportiva di uno specifico team, lavora a stretto contatto con i videogiocatori professionisti identificando i loro punti di forza e debolezze, organizza allenamenti e suggerisce dove e come migliorare. È esperto di uno specifico titolo e studia strategie per

contrastare gli avversari. Un analyst invece è un esperto nel raccogliere informazioni, dati e statistiche sugli avversari, e supporta il coach nel perfezionamento delle strategie di gioco. È possibile che una sola figura si occupi di entrambi i ruoli, anche se le organizzazioni più consolidate annoverano tra le proprie fila due persone (o più) per ogni titolo.

Eventi e broadcasting

Gli esports non esisterebbero se non ci fossero competizioni (online e offline) organizzate. Diverse sono le figure professionali che collaborano per garantire una produzione d'alto livello:

- **Event manager/project manager:** sono responsabili dell'organizzazione e gestione di un evento esports e lavorano a stretto contatto con il proprio team e con partner esterni (venue, catering, noleggio periferiche ecc.) per garantire il perfetto funzionamento di un torneo/campionato.
- **Arbitro:** come in ogni competizione ufficiale, esistono una o più figure che si assicurano il corretto svolgimento di essa. Controllano che le regole non siano infrante, che i tempi e le scadenze siano rispettati e risolvono eventuali dispute che emergono durante un evento.
- **Host:** è il presentatore ufficiale di una competizione. Introduce le squadre e i giocatori che ne fanno parte, interagisce con il pubblico e, a volte, intervista direttamente sul palco alcuni dei partecipanti.
- **Shoutcaster:** spesso abbreviato in caster (dal verbo inglese

to cast che letteralmente significa lanciare, gettare ma anche trasmettere es. to cast on TV), gli shoutcaster sono i commentatori ufficiali di una competizione esports e giocano un ruolo chiave nell'industria. Esistono due tipi differenti di caster:

- **Play-by-play caster:** commentatore che descrive in diretta e in maniera puntuale ogni azione di gioco che avviene durante una sfida;
- **Colour caster:** commentatore che fornisce informazioni o dati supplementari in seguito, di solito, a un'azione degna di nota;

I caster lavorano da uno stand dedicato, mentre l'host agisce direttamente sul palco. Devono essere delle figure esperte del titolo che commentano, oltre che grandi conoscitori dei team e giocatori partecipanti.

Comunicazione e produzione

L'industria degli esports rappresenta un ecosistema molto articolato, dove diverse aziende operano in maniera differente: team, organizzatori di eventi, brand e molto altro. Le seguenti figure operano in maniera differente dipendentemente dall'azienda in cui lavorano, ma hanno numerose caratteristiche in comune:

- **Social media manager/community manager:** gestisce i profili social di un'azienda, o di una specifica sezione di un team esports. Aggiorna la fanbase sulle recenti novità, crea contenuti per coinvolgere i follower, interagisce con la community e risponde ad eventuali domande o richieste delle persone interessate.

- **PR/Marketing manager:** un responsabile PR collabora con giornalisti e influencer per assicurarsi una copertura mediatica positiva riguardo alla propria azienda, mentre la sezione Marketing è incaricata di gestire un budget dedicato ad attività di pubblicità o partnership volte ad aumentare il numero di fan.
- **Sales manager:** un responsabile vendite si occupa della vendita di beni, tra cui ad esempio biglietti per un evento, merchandise di un team, periferiche di gioco, spazi pubblicitari, pacchetti di sponsorizzazione. Sono degli ottimi negoziatori e coltivano numerose relazioni professionali, soprattutto al di fuori dell'azienda stessa.
- **Team di produzione e supporto tecnico:** si occupa di un'ampia gamma d'attività, dal montaggio e controllo luci, fino alla gestione videocamere. Si assicura che tutte le componenti tecniche siano perfettamente funzionanti in modo che gli spettatori a casa o in loco possano godersi a pieno la produzione. Nel team di produzione troviamo figure che si occupano delle componenti grafiche relative alla pubblicità e alla trasmissione in diretta degli eventi.

Media

Giornalista

In generale, un giornalista raccoglie e analizza informazioni prima di riformularle e creare un contenuto che possa essere interessante per il pubblico della testata per cui scrive. Non sono molti ad oggi i giornalisti specializzati in esports, soprattutto in Italia. Con il passare degli anni stanno però aumentando e perfezionando la loro conoscenza del settore.

Content Creator

Un content creator è una figura simile ad un giornalista, ma più orientata all'intrattenimento che alla ricerca di news. Opera online attraverso i vari canali di creazione di contenuto, come Twitch, YouTube ecc. Per esempio, un brand o uno sponsor potrebbero richiedere a un content creator di produrre una serie di video relativi agli esports con uno stile satirico, in modo da raggiungere uno specifico tipo di pubblico online.

Streamer e YouTuber con un seguito rilevante possono essere considerati anche influencer e di conseguenza utili nel comunicare con un vasto numero di fan online. Creano contenuti sia per se stessi, monetizzando attraverso una percentuale nelle attività pubblicitarie della piattaforma, sia per eventuali partner che gli chiedono di creare uno specifico contenuto.

Dove si possono guardare gli esports?

La modalità di fruizione principale degli esports è sicuramente lo streaming, espressione che deriva dall'inglese to stream (fluire, scorrere) e che nel linguaggio di Internet identifica una modalità d'accesso in rete a file audiovisivi di cui si può fruire in tempo reale senza salvarli sul proprio sistema.

Negli ultimi anni, lo streaming si è sviluppato diventando a tutti gli effetti uno strumento di engagement in tempo reale, soprattutto per una generazione che ha quasi totalmente abbandonato i media tradizionali a discapito della rete. Per questo motivo, il giovane

medium ha contribuito massivamente all'affermarsi del fenomeno degli esports come nuova forma d'intrattenimento.

Le piattaforme di live streaming garantiscono la possibilità di trasmissione di un evento dal vivo al grande pubblico, assicurandone l'accessibilità e aumentandone la portata. La crescita esponenziale dei servizi di live streaming va di pari passo con l'affermarsi degli esports: infatti, non è inusuale che molte delle organizzazioni esports utilizzino i canali streaming per aumentare il numero dei propri fan, interagire con essi e acquisire appetibilità tra i potenziali sponsor.

Riportiamo una panoramica delle più importanti piattaforme di streaming disponibili sul mercato, citando alcune delle loro peculiarità. È fondamentale sottolineare come ognuna di queste piattaforme stringa accordi di trasmissione esclusiva con alcune delle più importanti competizioni esports nel mondo:

- Twitch
- YouTube
- Facebook Gaming
- Mixer
- Caffeine
- Altro



Twitch

Twitch.tv rappresenta molto di ciò che oggi intendiamo come streaming. Fu lanciato nel 2011 come evoluzione del portale Justin.tv.

Twitch è un famoso servizio di live streaming, che in origine si concentrava quasi esclusivamente sulla trasmissione di contenuti videoludici: oggi, invece, la piattaforma si è sviluppata e include trasmissioni di vario genere (talk show, programmi dedicati all'arte e alla musica, e molto altro).

Acquisito da Amazon nel 2014 per una cifra vicina al miliardo di dollari, Twitch rimane oggi la piattaforma più popolare in ambito videoludico. Attualmente Twitch collabora con la Overwatch League per la trasmissione esclusiva del campionato targato Activision Blizzard. Inoltre, ha recentemente firmato un accordo di trasmissione esclusiva con la NBA 2K League. Anche l'organizzatore di eventi internazionali Dreamhack continua ad affidarsi a Twitch per la copertura totale dei suoi tornei.

YouTube

YouTube è la piattaforma di condivisione e trasmissione video più diffusa nel mondo e una buona parte dei suoi contenuti sono dedicati ai videogiochi.

Fondato nel 2005 e acquisito nel 2006 per 1,65 miliardi di dollari da Google, oggi rappresenta uno dei siti più visitati al mondo.

YouTube trasmette diverse competizioni esports. Nel 2017 ha avuto per un breve periodo i diritti esclusivi relativi alla ESL Pro League. Oggi è partner ufficiale della Esports Championship Series di FACEIT.

Una caratteristica che distingue YouTube dalle altre piattaforme streaming è la possibilità per i suoi utenti di mettere in pausa le trasmissioni in diretta, tornare indietro e ripartire da dove preferiscono.



Facebook Gaming

Facebook Gaming è una piattaforma di live streaming molto recente. Lanciata nel 2019 come FB.gg ha già avuto un notevole impatto sul mercato degli esports.

La piattaforma analizza i "mi piace" degli utenti e i gruppi a cui partecipano per presentare in primo piano contenuti su misura. Sessioni di trasmissione su Facebook Gaming possono anche apparire nelle bacheche degli utenti sempre in base alle loro preferenze.

Ha avuto per un anno l'esclusività di trasmissione relativa alla ESL Pro League e alla ESL One Series e tuttora rimane partner esclusivo delle Gfinity Elite Series.



Mixer

Mixer è la piattaforma streaming di Microsoft integrata su Windows e su Xbox One. Precedentemente conosciuta come Beam, la piattaforma fu acquisita da Microsoft nel 2016 ed ha alcune caratteristiche interessanti che la contraddistinguono dalle altre.

Uno dei punti di forza è sicuramente la bassa latenza della piattaforma, che permette agli streamer (individui singoli o aziende riconosciute) di far passare meno tempo dal momento della trasmissione al momento in cui gli utenti ricevono la trasmissione stessa. In questo modo, gli spettatori riescono a interagire ancora più in tempo reale rispetto ai 10-20 secondi di ritardo presenti su altre piattaforme.

In ambito esports, Mixer ha creato il Mixer NYC Studio, che ospita eventi esports trasmessi esclusivamente tramite la piattaforma Microsoft. In termini di accordi di esclusività, Mixer collabora con ESL per tutti quei tornei che non sono già esclusività di altre piattaforme.

The logo for Mixer, featuring the word "mixer" in a lowercase, sans-serif font. The "i" and "x" are dark blue, while the "er" is a lighter blue. The "x" is stylized with a white dot in the center.

Caffeine

Si tratta della più giovane piattaforma di streaming sul mercato ed è quella che punta maggiormente sull'aspetto sociale e sulla facilità d'uso.

Fondata da due ex designer di Apple, la piattaforma ha recentemente ottenuto 46 milioni di investimenti e chiuso una partnership con ESL. Caffeine ha trasmesso gli Intel Extreme Masters di Katowice, in Polonia, attraverso una copertura 24/7 che includeva highlights delle partite e altre rubriche.

La piattaforma streaming Caffeine implementa delle caratteristiche simili a Mixer, fornendo trasmissioni a bassa latenza per gli utenti. In maniera simile rispetto a Facebook Gaming, gli utenti selezionano il contenuto da guardare attraverso dei consigli basati sulle loro preferenze.

Altro

La trasmissione di contenuti esports in occidente avviene prevalentemente attraverso le piattaforme sopracitate, a cui vanno aggiunti servizi alternativi come Steam.tv o MLG.tv.

Per quanto riguarda l'oriente invece, e soprattutto la Cina, sono altri i servizi a disposizione:

- Huya
- Douyu TV
- NetEase CC
- ZhanQi TV
- Panda TV

Un discorso a parte va fatto in merito alla TV tradizionale, la quale sta cercando il modo migliore per entrare nel settore degli esports. In Corea, già dal 1999 gli esports sono stati trasmessi in diretta sulla TV via cavo (es. la Starleague che fu mandata in onda da OnGameNet), mentre in Occidente l'esempio più significativo è sicuramente il canale ESPN negli Stati Uniti d'America che da tempo si è impegnato a trasmettere eventi o programmi dedicati agli esports. Ginx Esports TV, di proprietà dell'emittente televisiva Sky, è un canale internazionale e multilingua dedicato interamente agli esports e disponibile in 50 paesi. Il canale offre una serie di programmi dedicati e trasmette in diretta alcuni tornei ufficiali.

In Italia DMAX ha recentemente lanciato il programma House of Esports: in una serie di puntate dedicate e con la partecipazione di ospiti del settore si è approfondito l'argomento esports, concentrandosi su un titolo alla volta (Fortnite, Hearthstone,

Starcraft). Infine, Mediaset ha trasmesso su Italia 2 le finali della FIFA eNations Cup ad aprile e la finale della FIFA eWorld Cup in diretta dall'Arena O2 di Londra lo scorso agosto.

Diversi sono quindi gli attori che stanno entrando nel mercato, anche se le piattaforme di streaming online rimangono per il momento la modalità preferita di fruizione degli esports per i fan del fenomeno.



GLOSSARIO

Glossario

B

BAN

si riferisce all'esclusione di un giocatore, o di un intero team, a causa del mancato rispetto di un regolamento. Il ban può essere temporaneo, e riferirsi a una singola partita, a una serie di partite o a un'intera competizione. Allo stesso tempo, il ban può essere permanente e vietare la partecipazione a competizioni riguardanti uno specifico titolo. In alcuni titoli esports, esiste una fase di ban, dove le squadre decidono di vietare l'utilizzo di un particolare operatore e/o campione, o di bloccare lo svolgimento di una sfida su una particolare mappa (come nel caso di Rainbow Six o League of Legends).

BATTLE ROYALE (BR)

nuovo genere di videogioco che sta spopolando negli ultimi anni. Nato con il titolo H1Z1 e diventato famoso grazie a PUBG e Fortnite, è attualmente una delle modalità più giocate in tutto il mondo.

BUFF

un termine tecnico che indica il potenziamento di uno specifico personaggio attraverso il miglioramento delle sue statistiche e/o abilità.

BUG

si riferisce, in ambito informatico, a un errore di programmazione che rende complicata l'esperienza di gioco.

C

CHEATER

si riferisce a chi gioca in maniera sleale, utilizzando mezzi non consentiti per trarre vantaggio nel corso di una partita o di un torneo. Il termine inglese cheater deriva dal verbo to cheat, imbrogliare.

CIRCUITO

si riferisce a tutte le competizioni ufficiali organizzate nel corso di un anno su uno specifico titolo (nel caso di League of Legends, per

esempio, il circuito include LEC, LCS, MSI, Rift Rivals, Mondiale e molti altri).

D

DRAFT

alcuni titoli esports prevedono prima dell'inizio della fase di gioco una fase di draft, dove i giocatori possono decidere di vietare o selezionare un particolare operatore, campione, mappa o altro.

E

EDOPING

indica il fenomeno, ancora poco esplorato, in cui solitamente un cheater impiega software o hardware esterni al sistema regolamentare per ottenere un vantaggio sugli avversari. È previsto il ban in caso di colpevolezza.

F

F2P

acronimo di Free to Play. Si riferisce a tutti quei videogiochi che sono gratuiti e aperti a chiunque, ma prevedono la possibilità di acquistare varie varianti estetiche legate alla caratterizzazione del personaggio/eroe/campione all'interno del titolo stesso. Esempi tipici: League of Legends, Fortnite.

FPS

acronimo di First Person Shooter. Genere di videogioco che prevede una visuale in prima persona del proprio personaggio, che si cimenta in scontri a fuoco con altri giocatori. In italiano è spesso impiegato il termine sparattutto.

FREEMIUM

un videogioco freemium è un titolo che è gratuito inizialmente, ma che prevede un pagamento per bonus, livelli e mappe aggiuntive.

G

GG

sta per Good Game, ed è un modo per ringraziare l'avversario per la sfida appena conclusa, a prescindere dell'esito. Rispecchia una sorta di codice d'onore tra i giocatori.

GLITCH

simile al bug. Si riferisce a un involontario errore di programmazione e influenza l'esperienza di gioco. A differenza del bug, è meno determinante: causa, al contrario, movimenti bizzarri nel personaggio.

J

JERSEY

divisa ufficiale di una squadra sportiva. Contiene loghi degli sponsor e dell'organizzazione.

L

LAG

contrazione dell'inglese "LAtency Gap" che indica la latenza o ritardo nella comunicazione e trasferimento di dati tra server e client. Nel gioco online il LAG causa rallentamenti, disconnessioni e problemi generali di sincronizzazione degli eventi. Usato anche come verbo: "laggare".

LAN

acronimo di Local Area Network. Indica una rete locale di computer, solitamente delimitata in un'area specifica (come un edificio). In ambito gaming un evento LAN si riferisce alla possibilità per giocatori di trovarsi nello stesso luogo e affrontarsi "dal vivo", attraverso dispositivi connessi alla stessa rete.

M

MATCH FIXING

uno delle problematiche più gravi del settore esports. Pratica illegale in cui due avversari, come individui o come team, si

accordano sul risultato finale e falsano così facendo l'esito della competizione a cui partecipano.

META

parola comune e trasversale. Assume differenti connotazioni in base al videogioco a cui è legata, ma generalmente indica le migliori strategie applicabili -in termini di campioni/eroi/operatori da utilizzare, item da acquistare durante la partita perché migliori superiori a tutti gli altri, combinazioni di carte decisamente vantaggiose e altro-, in un determinato periodo di tempo. Il meta cambia quando gli sviluppatori rilasciano degli aggiornamenti del software.

MOBA

acronimo di Multiplayer Online Battle Arena. Sottogenere degli RTS (vedi definizione successivamente), dai quali si differenziano poiché il giocatore controlla un singolo personaggio e non intere orde o eserciti. Esempi di MOBA: League of Legends, DOTA2.

N

NERF

contrario di BUFF (vedi definizione sopra), e si riferisce a qualsiasi cosa venga depotenziata all'interno di un videogioco. Spesso sono depotenziati item, personaggi/eroi/campioni, armi, e molto altro, perché considerati troppo potenti o sbilanciati.

NPC

acronimo di non-player character, personaggio non giocante (PNG), e si riferisce a tutti i personaggi in uno specifico videogioco che non sono controllati direttamente dal giocatore, ma dalla IA del software.

P

PANEL

prima e dopo una sfida esports, un gruppo di esperti (tra cui vecchi giocatori professionisti, analyst e caster) discutono degli aspetti strategici della sfida che sta per iniziare o si è appena conclusa.

PICCHIADURO

in inglese fighting game, si riferisce a un genere di videogiochi il cui obiettivo è la lotta di vario tipo, mediante differenti arti di combattimento.

PICK

segue la fase di ban, e permette ai giocatori di scegliere un particolare eroe/campione/operatore da impiegare sul campo di battaglia.

PRO/PRO PLAYER

indica i giocatori professionisti, coloro che competono come

individui o come parte di una squadra in competizioni elettroniche ufficiali.

PVP

acronimo che sta per Player versus Player e indica la componente multiplayer di un videogioco. Un giocatore compete contro un altro per prevalere.

R

RTS

acronimo che sta per Real Time Strategy. Si riferisce a un genere di videogiochi strategici in tempo reale, dove l'azione non è suddivisa in turni ma decorre in modo continuo. I giocatori optano per la miglior strategia possibile, ma devono essere pronti a adattarsi alle contromosse avversarie. Il titolo RTS più famoso è Starcraft.

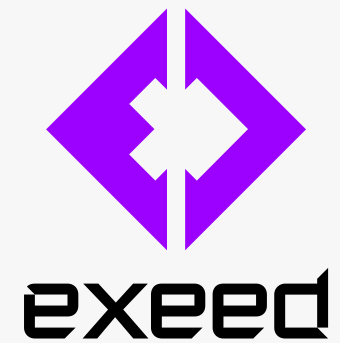
S

STRAT

abbreviazione della parola inglese strategy. Usata per descrivere le strategie e le tattiche impiegate da un team o da un giocatore in un particolare momento.



SOCI AESVI 4 ESPORTS



EXEED

Profilo

Exeed è una giovane realtà del panorama esports che opera sia nell'ambito competitivo sia come Media Agency improntata alla Comunicazione & Management.

In meno di un anno, il nostro approccio trasversale, che unisce il mondo competitivo con quello dell'intrattenimento insieme alla nostra professionalità e dedizione, ci ha portato a crescere esponenzialmente sia all'interno della scena competitiva sia nella creazione di una nostra fanbase, superando tutti i nostri competitor italiani e affermandoci nel panorama esports internazionale.

Sezioni attive

Fortnite

FIFA

Tekken

APEX Legends

Hearthstone

Partner commerciali

Corsair

Adidas

Aorus

Risultati





Ogni sezione di Exeed compete ad altissimi livelli sulla scena nazionale e internazionale: ad esempio, il team di Hearthstone è tra i migliori 20 nel panorama mondiale e Ghirlanda, player di Tekken, si è classificato dodicesimo negli ultimi mondiali di Tekken.

Progetti futuri

Consolidare il team a livello nazionale e imporsi sempre di più come una realtà di rilievo sul panorama internazionale. Exeed vuole essere anche il posto dove i ragazzi iniziano o completano il proprio percorso da professionisti.

L'apertura di un merchandise in collaborazione con Adidas, stimato agli inizi del 2020, vuole inoltre avere un impatto sul mondo dello streetwear.

Contatti social

 ExeedOfficial  exeed_official  exeed_official  exeed

Referenti:

Federico Brambilla

federico.brambilla@exeed.gg

Ivan Ballestrazzi

ivan.ballestrazzi@exeed.gg



HEL/HELLODI

Profilo

Hellodi è un'agenzia digital specializzata in comunicazione e creazione di contenuti digital, in particolare in ambito social media. I progetti digitali di Hellodi sono studiati per creare un'interazione continuativa e instaurare un dialogo aperto fra gli utenti e le campagne media. Hellodi Esports Lab è il progetto di Hellodi interamente dedicato al mondo dei videogames che ha l'obiettivo di inserirsi a 360° nel mercato degli esport.

Tornei organizzati

Calciatori Brutti Italian Pes Tour

eEuro Under 21 2019

Titoli coinvolti

Pro Evolution Soccer

Partner Commerciali

Konami

Big Ben Interactive

Koch Media

FIGC

UEFA

Eleven Sports

Progetti futuri

Oltre a sviluppare l'organizzazione di eventi e tornei, nel 2020 H.E.L. ha come obiettivo la realizzazione di:

Format a tema esports da veicolare tramite le community di Hellodi

talent garden per gamers e streamers

programma educational di sensibilizzazione sul tema gaming

Contatti Social

 realHEL  heL_real

Referenti

Raffaele Bellan
raffaele.bellan@hellodi.it

Matteo Steffenini
matteo.steffenini@hellodi.it



HSL

Profilo

Hic Sunt Leones Esports è un'organizzazione nata nel 2018, lo staff si struttura in 11 manager internazionali che gestiscono il singolo dipartimento o squadra, con relativo coaching, analysing e scouting. I membri provengono da diversi paesi del mondo, dall'Italia al Sud Africa, passando per Francia, Finlandia e Germania. L'esperienza dei singoli membri nel settore esports ha permesso all'organizzazione di crescere molto rapidamente e ottenere importanti risultati come la vittoria dei Campionati Europei di Overwatch Contenders.

Sezioni attive

Overwatch

Counter Strike: Global Offensive

APEX Legends

Partner commerciali

European Quality Assurance

TeamSpeak

Risultati

Hic Sunt Leones Esports si impone nel panorama Esports partecipando alla finale dell'Intesa SanPaolo HeartStone Cup alla Milan Games Week 2018. Ottimi risultati ottenuti come la vittoria del Campionato Europeo di Overwatch Contenders 2019 che garantisce l'accesso al Gauntlet 2019 a Seoul e l'invito in Polonia per l'invitational di Apex Legends. La partecipazione alla finale dell'ESL Vodafone Championship di CS:GO correda il primo anno di attività.

Progetti futuri

La costituzione di un Headquarter Italiano con uffici e gaming facilities per offrire strumenti per massimizzare le performance di player e content creator. Dopo l'espansione nel mobile gaming un altro obiettivo importante sarà la creazione di un campionato italiano dei diversi asset videoludici.

Contatti social

[f](#) HSLSports [i](#) hslesports [t](#) hslesports [l](#) www.hslesports.it

Referenti

Max Rapetto
max.rapetto@hslesports.it

Luca Palumbo
project@hslesports.it



MKERS

Profilo

Mkers è un team esport fondato a Roma nel 2017, che compete a livello internazionale su pc, console e mobile. I 30 pro-player internazionali gareggiano su: Starcraft2, Fortnite, FIFA, RainbowSix, MotoGP, PES e Clash Royale. Dal 2019 Armani Exchange è main sponsor del team e sempre nel 2019, Mkers è stata premiata come miglior startup innovativa per la trasformazione digitale da Intesa San Paolo. I calciatori Daniele De Rossi e Alessandro Florenzi sono entrati in Mkers come investitori.

Sezioni attive

Fifa

Rainbow Six

Starcraft II

Fortnite

Pes

MotoGP

Tennis World Tour

Tekken

Hearthstone

Clash Royale

Gran Turismo
Partner commerciali
Lotto
RDS
EA
Red Bull
Nighthawk
Gillette
Vodafone
Fructis
Aprilia
Sparco
Armani Exchange
Edison
My English School
Stargraph
Pro Gaming
Lion (Nestlè)
Duracell

Risultati

FIFA

- 1°: IcePrinsipe @FIFA 17 Munich Last Chance Qualifier 2017
- 1°: IcePrinsipe @FIFA 17 Madrid Ultimate Team FUT Champions CUP 2017
- 2°: IcePrinsipe @FIFA 18 ESL Italian Championship 2018
- 3°: IcePrinsipe & Kurt @World Cup by FIFA 2018
- 2°: Lev Vinken @FIFA 19 Global Series Playoffs 2019

Pro Evolution Soccer

- 1°: S-Venom @PES League World Cup German League 2019
- 2°: S-Venom @PES League World Cup Season 1 2019
- 2°: @PES League World Cup Season 2 Coop 2019
- 3°: Roska @WESG PES World Final 2019

Clash Royale

- 2°: Pasti/Bazaar @ESL Vodafone Championship 2018
- 3°: Pasti/Bazaar @RedBull MEO Italia 2018
- 1°: Pasti/Bazaar @ESL Vodafone Championship 2019
- 1°: Pasti/Bazaar @RedBull MEO Italia 2019

MotoGP

- 3°: IvanGamer @MotoGP 17 Esports World Championship Grand Final 2017
- 1°: IvanGamer @MotoGP 19 Esports World Championship Grand Final 2018

CSGO

- 2°: @ESL Italian Championship 2019

Starcraft

- 2°: SHOWTIME @WCS Kiev Online Finals Starcraft 2 2019

Tennis World Tour

- 2°: iSniper @Roland Garros/Series World Final 2018

Rainbow Six: Siege

- 1°: @PG Nationals 2019
- 3°: @ESL Vodafone Championship 2019

Progetti futuri

Gestione esclusiva del padiglione 6 di Romics, interamente dedicato al mondo Gaming e Social. La gestione sarà sia sul piano artistico (contenuti) sia commerciale.

Non sarà un progetto branded Mkers, tutt'altro la volontà è investire in un percorso di crescita del sistema in maniera inclusiva offrendo opportunità anche a tutti gli altri protagonisti del mondo esports.

Contatti social

- www.mkers.gg
- [f](#) mkersofficial
- [t](#) mkersofficial
- [g](#) mkersofficial
- [y](#) mkersofficial
- [t](#) mkersofficial

Referenti

Paolo Cisaria

paolo@mkers.it

Thomas De Gasperi

thomas@mkers.it



MOBA ROG

Profilo

Il MOBA è il punto di riferimento per tutti i videogiocatori in Italia. Il Concept nasce online attraverso la creazione della community per poi svilupparsi anche come luogo fisico di ritrovo alla nascita del MOBA Torino, il primo Esports Bar su suolo nazionale.

In seguito, il Network è stato creato per posizionare per la prima volta creators collegati principalmente al mondo del Gaming. Spinti dal supporto delle nostre community, alcuni influencer decidono di mettersi in gioco creando il primo Team competitivo che unisce giocatori professionisti e influencer sotto la stessa bandiera.

Verso la fine del 2017 nasce l'idea di portare un nuovo team esports all'interno della scena competitiva nazionale. Sei mesi dopo nasce la prima squadra italiana che unisce personalità influenti del panorama videoludico e giocatori professionisti. Questa unione farà crescere vertiginosamente gli ascolti all'interno delle varie competizioni nazionali, garantendo un aumento esponenziale dell'indice di gradimento mai visto in Italia.

Il MOBA ROG prende il nome da REPUBLIC OF GAMERS la divisione gaming del brand ASUS, massimo esponente di prodotti e periferiche Hardware nel mondo.

Sezioni attive




League of Legends

Partner commerciali

ASUS

Adidas

Contatti social

 MOBAROG  mobarog  mobabar.com

Referente

Tito Latella

t.latella@gaming-arena.com



NLE

Profilo

NLE Sport & Entertainment proprietaria della squadra Esports Notorious Legion Esport si pone l'obiettivo di essere punto di riferimento nel panorama Esports italiano ed europeo, cercando di imporsi non solamente come organizzazione Esports ma come Brand Lifestyle per i Gamers attraverso la creazione di eventi unici e di prodotti dedicati. Grazie alla partnership costruita con MT Distribution abbiamo la possibilità di avere più di 70 punti di appoggio (negozi) in tutta Italia che comunicano il nostro Brand e il nostro messaggio e che si pongono come primo contatto tra NLE e i propri fan.

Notorious Legion è fondata su 3 pilastri fondamentali che sono: Esport, Events e Apparel.

L'obiettivo per il 2020 è continuare a lavorare sempre di più sul supporto mediatico e di contenuto che ruota attorno alle nostre squadre e i nostri giocatori che rappresentano la massima espressione di Notorious Legion.

Sezioni attive

Rocket League

Rainbow Six Siege

Tekken

Fortnite

MotoGP

Assetto Corsa

Circa 25 giocatori provenienti da 5 paesi differenti.

Partner commerciali

Gametek Future Store

Monster Energy Drink

Trony

Comet

Risultati

Rocket League:

DreamHack Pro Circuit: Valencia 2019 - Qualified

Rocket Colosseum: Car-Machia Torneo italiano - 1st

DreamHack Pro Circuit: Leipzig 2019 - Qualified

Rainbow Six Siege:

Rainbow 6: Siege PG Nationals 2019: Summer Split - 2nd

Tekken:

Tekken World Tour Dojo - Juggle Drop - 1st

Tekken World Tour Dojo - EtnaComics - 1st

Tekken World Tour Dojo - Napoli - 1st

MotoGP:

MotoGP eSport Championship 2018 Final - 4th

Progetti futuri

Nei prossimi mesi e a partire dal 2020 il Focus di Notorious Legion si sposterà sul consolidamento del Brand NLE creando nuovi contenuti e strutture che possano ospitare Content Creator che non siano solamente Atleti Professionisti e che possano incarnare l'essenza NLE promuovendo poi i prodotti ad essa collegata. Unitamente a questa parte di consolidamento del Brand verrà anche inaugurata una Gaming House per il Team di Rocket League a partire dal 2020.

Contatti social

 notorious_legion  notoriouslegion  Nlesportitaly

 www.nlesport.com

Referenti

Marco Maestranzi

marco.maestranzi@nlesport.com

Nicolò Amedani

nicolo.amedani@nlesport.com

Alessandro Summa

alessandrosumma@mtdistribution.it



PG ESPORTS

Profilo

PG Esports, azienda dedicata all'Esports del gruppo Fandango Club, è un Tournament Organizer leader sul territorio nazionale che conta da oltre 3 anni il più elevato indice di ascolti Esports sulla piattaforma Twitch.

Numerose competizioni di alto livello sono realizzate con il supporto di grandi sponsor a cui vengono offerti la migliore consulenza strategica e servizi chiavi in mano. PG Esports vanta il broadcast dei più importanti contenuti internazionali relativi ai titoli del momento.

Tornei organizzati

PG Nationals Vigorsol

Rainbow Six Siege PG Nationals

Intesa Sanpaolo Hearthstone Cup

Gillette Bomber Cup

Red Bull The Br4wl

Red Bull Factions

Puma Power Up Cup

Gamestop Super Smash Bros Ultimate Tournament

Logitech Proving Grounds

Titoli coinvolti

League of Legends

Rainbow Six: Siege

Hearthstone

Fortnite

Pro Evolution Soccer

Super Smash Bros Ultimate

Partner commerciali

Adidas

Gillette

Vigorsol

Mc Delivery

Just Eat

Predator

Red Bull

Intel

Progetti futuri

TBA

Contatti social

[f](#) PGEsportsIT [t](#) PGEsportsIT

[i](#) pgesportsit [v](#) PGAMERGAMESTOP [t](#) pg_esports

Referenti

Marco Soranno

m.soranno@pgesports.gg

Luigi Pellegrino

l.pellegrino@pgesports.gg



PROGAMING ITALIA

Profilo

ProGaming Italia è una società specializzata nell'ideazione, gestione e organizzazione di tornei esport ed eventi legati al mondo videoludico; opera in Italia, Austria e Svizzera con il marchio ESL. Fondata nel 2003 ha organizzato oltre 1.000 eventi e distribuito oltre 220.000 € di montepremi. ProGaming si occupa, inoltre, di localizzare in italiano numerosi tornei esport internazionali, tra cui i WCS di Starcraft II, ESL ONE di CS:GO, EU Masters di League of Legends, Grandmasters di Hearthstone e Intel Extreme Masters.

Tornei organizzati

ESL Vodafone Championship

ESL Campionato PlayStation

Italian Esports Open

Red Bull MEO by ESL

ESL Rainbow 6 EuroCup

ESL League of Legends EuroCup

Vodafone 5G ESL Mobile Open

GT Sport e-Cup by Mercedes-Benz

Rainbow 6 Pro League

Quake Pro League

Special Championship Play! Pokémon

Titoli coinvolti

League of Legends

EA FIFA

PES

Fortnite

Rainbow 6: Siege

Counter Strike: Global Offensive

Clash Royale

Brawlstars

Hearthstone

GT Sport

Splatoon 2

Rocket League

PUBG

Asphalt

Pokémon

Overwatch

Call of Duty

Partner commerciali

Vodafone

Mercedes

HP

Coca Cola

Red Bull

Asus

Acer

Intel

Nvidia

Sony

Microsoft

Nintendo

Activision Blizzard

Ubisoft

Warner Bros

La Gazzetta dello Sport

Euronics

Progetti futuri

Esports Fest, il primo festival italiano interamente dedicato al mondo degli esport che raccoglierà le finali dei Campionati Nazionali su PC, PlayStation e smartphone oltre a tornei aperti al pubblico e tante possibilità di incontrare squadre e giocatori della scena competitiva italiana.

Contatti social

[f](#) ESLItalia [t](#) eslitaly [i](#) eslitaly [v](#) ESLItaliaTV [m](#) esLit

Referenti

Daniel Schmidhofer
d.schmidhofer@progaming-italia.com

Maurizio Cassano
m.cassano@progaming-italia.com



QLASH

Profilo

QLASH, fondato nel 2017 da Luca Pagano e Eugene Katchalov, è un team esports e media company dalle radici italiane ma con un deciso respiro internazionale. La sua mission è quella di creare un legame forte e un engagement efficace con la community dei giocatori e degli appassionati di eSports, attraverso un utilizzo innovativo di pro player, streamer, influencer, organizzazione di eventi e content production.

Sezioni attive

Apex Legends

Brawl Stars

Call of Duty

Clash Royale

CS: GO

FIFA

Fortnite

Hearthstone

PES

League of Legends

PUBG Mobile

Rainbow Six Siege

StarCraft II

Tekken

Partner commerciali

MSI

Logitech

Skrill

Maxnomic

Risultati

1. Quarto posto nella Virtual LaLiga 2019 – Diego 'Crazy_Fat_Gamer' Campagnani
2. Primo e secondo posto nel PES Italian Championship 2019 – Mattia 'Teclis88' Pallotta (vincitore) e Luigi 'Kirito_Yuuki_00' Loffredo (secondo classificato)
3. Primo posto nel Campionato Italiano FIFA 18 – Diego 'Crazy_Fat_Gamer' Campagnani
4. Top 4 al World Championship Series Montreal 2017 di StarCraft II – Mikolaj 'Elazer' Ogonowski
5. Primo team italiano nella storia a partecipare ad un Hearthstone Grand Prix negli Stati Uniti – DreamHack Austin 2017

Progetti futuri

QLASH Education è un progetto formativo/educativo il cui intento non è solo quello di sensibilizzare i giovani ad un approccio positivo e corretto al videogioco, ma anche di far capire agli educatori (genitori e insegnanti) che oggi il videogioco può rappresentare una grande opportunità lavorativa.

Contatti social

[f](#) QLASHItalia [@](#) QLASH_Italia [🌐](#) qlash.gg/it
[QLASH Education](#): edu.qlash.gg

Referenti

Luca Pagano

luca.pagano@qlash.gg

Alessandro 'Sirbone' Fazzi

sirbone@qlash.gg

Claudio Poggi

claudio.poggi@qlash.gg



SAMSUNG MORNING STARS

Profile

Morning Stars è un esports team sponsorizzato da Samsung, nato nel 2017.

I nostri giocatori svolgono la preparazione alle gare all'interno della nostra Gaming House, uno spazio di 250mq altamente tecnologico, dedicato esclusivamente al miglioramento della performance sportiva.

Il progetto Morning Stars nasce dal primo talent-show italiano dedicato agli esports: il Fight for Glory. In meno di un anno il team ha raggiunto la più importante competizione europea di Overwatch e il mondiale di Hearthstone. Negli ultimi due anni sono state costruite le basi per raggiungere il nostro obiettivo: essere fra le migliori organizzazioni esports in Europa.

Sezioni attive

Overwatch

League of Legends

Hearthstone

Apex Legends

Fortnite

Rainbow Six Siege

Clash Royale

Partner commerciali

Samsung

Zotac

Logitech

Intel

Ak Informatica

Risultati

Hearthstone:

Top 6 GrandMasters S1 2019

Top 4 World Championship 2019

Top 2 HCT Europe Winter 2019

Overwatch:

Top 1 Assembly Winter OW

Top 6 Overwatch Contenders 2019

Top 4 Overwatch Contenders 2018

Fortnite:

Top 6 Fortnite World Cup Creative Mode 2019

Top 30 Winter Royale EU Final

League of Legends:

Top 2 PG Nationals Vigorsol 2019

Progetti futuri

Per la stagione esports 2019/20, l'équipe Morning Stars ha due obiettivi principali:

1. confermare e migliorare i risultati internazionali ottenuti su Hearthstone, Overwatch e Fortnite;
 2. condurre i team di League of Legends e Rainbow Six Siege nelle competizioni internazionali più importanti;
- Contemporaneamente l'organizzazione si concentrerà sull'espansione della propria struttura operativa.

Contatti social

[f](#) MorningStarsEsport [t](#) MorningStarsET [i](#) morningstarsesport
[v](#) Morning Stars

Referenti

Martino Mombrini

m.mombrini@samsung.com

Massimiliano Rossi

mrossi@morningstars.gg



AESVI

AESVI

Chi Siamo

Siamo l'Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia. Diamo identità e voce comune al settore e indirizziamo con un approccio unitario i temi di interesse condiviso.

La nostra missione

Lavoriamo per creare un contesto favorevole allo sviluppo del settore in Italia e per valorizzare il ruolo del videogioco nel sistema economico, sociale e culturale del nostro paese.

La nostra storia

L'Associazione è stata fondata agli inizi degli anni 2000. In origine i nostri soci erano principalmente multinazionali del settore con sede in Italia. Dal 2011, con la nascita di numerosi studi di sviluppo di videogiochi anche nel nostro paese, abbiamo allargato la nostra base associativa alle imprese italiane che producono videogiochi, che oggi rappresentano la larga maggioranza dei nostri soci. Dal settembre 2019 rappresentiamo anche gli operatori del settore esports.

Chi rappresentiamo

Attualmente riuniamo più di 70 soci che comprendono i produttori di console per videogiochi, gli editori e gli sviluppatori di videogiochi che operano sul territorio italiano, organizzatori di eventi e team esports.

Come lavoriamo

Siamo un'Associazione agile, snella e orientata al risultato. Il nostro modo di lavorare è molto pragmatico e si basa sul costante coinvolgimento dei nostri soci, in modo da assicurare che la nostra azione sia sempre al passo con la costante evoluzione del settore. I nostri soci sono al centro di qualsiasi scelta e azione dell'Associazione.

Il nostro network

Siamo membri della Federazione di categoria europea del settore ISFE (Interactive Software Federation of Europe).

Cosa Facciamo

Mercato e consumatori

Rilasciamo periodicamente rapporti sull'andamento del mercato dei videogiochi e sul profilo dei videogiocatori in Italia. A partire dal 2018 abbiamo avviato l'osservatorio sull'ecosistema esports italiano.

Mappatura del settore

Realizziamo rilevazioni periodiche sugli operatori del settore in Italia, con particolare riferimento al segmento dello sviluppo e della produzione.

Istituzioni

Siamo in costante contatto con le istituzioni pubbliche a tutti i livelli per rappresentare, promuovere e tutelare gli interessi del settore nelle sedi opportune.

Business

Lavoriamo per creare un ecosistema sostenibile per lo sviluppo del business delle start-up, delle piccole e medie imprese e delle multinazionali che operano in Italia, con una particolare attenzione all'internazionalizzazione.

Cultura

Promuoviamo la divulgazione della cultura del videogioco attraverso l'organizzazione di diversi eventi e iniziative sul territorio, tra cui il premio di settore Italian Video Game Awards (www.italianvideogameawards.com) e il Games Industry Day, l'annuale momento di confronto con le istituzioni.

Famiglia

Siamo impegnati da anni nel promuovere la conoscenza del sistema di classificazione europeo dei videogiochi PEGI (www.pegi.eu), per fornire alle famiglie le informazioni più opportune per acquistare e utilizzare i videogiochi in modo consapevole.

AESVI 4 ESPORTS

AESVI ha annunciato il 23 settembre 2019 un'importante novità: la nascita di AESVI 4 ESPORTS, il ramo dell'Associazione che si dedicherà in maniera verticale agli esports in rappresentanza delle imprese che operano nel settore del gaming competitivo.

L'obiettivo dell'operazione è di mettere insieme gli operatori del settore per trovare soluzioni comuni sulle questioni che interessano lo sviluppo degli esports in Italia, dare una voce unitaria e coerente al settore, accrescere la conoscenza e la consapevolezza degli esports a tutti i livelli, favorire lo scambio di informazioni e di best practices tra gli operatori e identificare le sfide per la crescita e lo sviluppo del settore esports in Italia.

Coerentemente con questo disegno, AESVI 4 ESPORTS avrà tre priorità principali: la comunicazione del settore esports verso i media e le istituzioni, lo sviluppo del business degli operatori italiani e la risoluzione di alcune problematiche legali che in questo momento ostacolano o rallentano il settore in Italia, in particolare le manifestazioni a premi e i contratti con i giocatori professionisti.

AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SVILUPPATORI VIDEOGIOCHI ITALIANI

SEGRETERIA GENERALE

+39 348 557 4564 | info@aesvi.it | www.aesvi.it